CAPCOM GENERATION™
カプコン ジェネレーション

CAPCOM®

ストリートファイターⅡ
ストリートファイターⅡダッシュ
ストリートファイターⅡダッシュターボ



# 第5集 格闘家たち

バラエティ



PlayStation

## ごあいさつ

このたびはプレイステーション用ソフト「カプコン ジェネレーション ～第5集格闘家たち～」をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ゲームを始める前にこの「解説書」をお読みいただき正しい使用方法でご愛用ください。

## おことわり

商品の企画・生産には万全の注意を払っておりますが、万一誤動作等を起こすような場合がございましたらおそれ入りますが 弊社お客様相談室 家庭用ゲームサポートまでご一報ください。

なお、ゲーム内容についてのお問い合わせにはお答えできませんのでご了承ください。

For Japan Only

プレイヤー 1-2人

メモリーカード 1ブロック

アナログコントローラ対応（振動のみ）

SLPS 01725

# CAPCOM GENERATION カプコン ジェネレーション 第5集 格闘家たち

CONTENTS


共通操作方法……………………………2

ゲームの始め方…………………………4

ゲーム画面の見方・ゲームルール………5

ゲームモードについて…………………6

オプション………………………………8

ゲーム中のポーズメニュー……………10

コレクション……………………………11

キャラクター別　必殺技一覧…………13


※画面写真は実際の製品版と異なる場合がございますのでご了承ください。

この「カプコン ジェネレーション ～第5集　格闘家たち～」は、アーケードで大ヒットした「ストリートファイターⅡ」「ストリートファイターⅡ'」「ストリートファイターⅡ'ターボ」の3本のタイトルを1つにまとめたものです。

このゲームでは上に挙げた3本のタイトルを忠実に移植し、さらに150点を越える資料が集められています。

対戦格闘ゲームの歴史を創った3タイトルが詰まったこの1枚をご堪能ください。

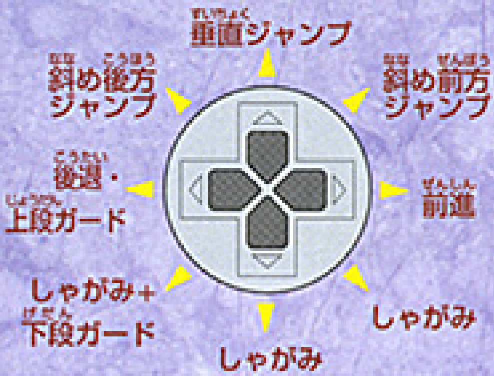


# 共通操作方法

**本ゲームでは、アナログコントローラの振動のみ対応しており、アナログ入力はできません。**

## 方向キー

プレイヤーが右向き時の操作です。




**■各モード選択**

タイトル画面時のモード選択、オプション画面時の設定を変更する場合に使用します。

**■プレイヤー選択**

プレイヤーセレクト画面でキャラクターを選ぶ場合に使用します。

**■プレイヤー移動**

キャラクターの左右移動、ジャンプ、しゃがみ、ガードに使います。

**■コマンド技**

方向キーと各ボタンの組み合わせで、多彩な必殺技を繰り出すことができます。

**通常技**　パンチボタン、キックボタンを使用して繰り出す技です。プレイヤーキャラクターの体勢により技が異なります。

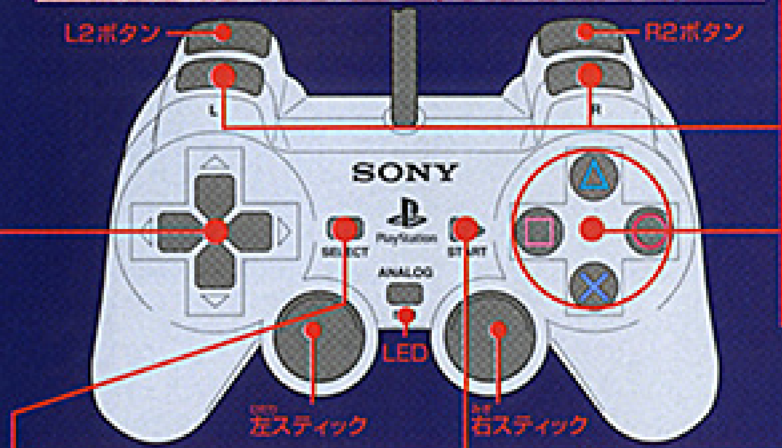
**ガード**　攻撃を受ける直前に相手の反対側に方向キーを押すと、攻撃をガードできます。

**投げ技**　相手近くの間合いで、方向キーと、中または強のキック・パンチボタンの組合せで投げることができます。空中でも投げることができるキャラクターもいます。

**気絶**　相手の攻撃を受け、気絶してしまった場合には方向キーとキック・パンチボタン連続押しで回復を早めることができます。

**必殺技**　コマンド（方向キーとキック・パンチボタンの組合せ）を使うことで多彩な必殺技を繰り出すことができます。（詳しくはP.13以降参照）

## アナログコントローラ（DUAL SHOCK）




### 攻撃ボタン




### STARTボタン

ポーズ（一時停止）のON／OFFを行います。
空いたコントローラから途中参加を行います。

### SELECTボタン

ポーズ（一時停止）中に押すと、メニュー画面に移ります。

### その他の操作

**○ボタン**
選択の決定を行います。（決定ボタン）

**×ボタン**
選択のキャンセルを行います。（キャンセルボタン）

**STARTボタン**
ゲームスタート、ポーズ、途中参加、デモカットを行います。

### コントローラ




操作はアナログコントローラ（DUAL SHOCK）と同じです。

※スペシャルボタンとして各種ボタンに「PUNCH×3」「KICK×3」のいずれかを設定することができます。
※上記のボタン配置は初期設定の場合です。
※オプションモードでお好みのボタン配置に変更できます。（P.8参照）
※このゲームは同時に2人までプレイできます。2人プレイを行うときは、電源を入れる前に、別のコントローラを接続してください。
※LEDの点灯消灯に関わらず振動します。
※振動のON／OFFはオプション画面にて行います。
※左スティック、右スティックは使用しません。

# ゲームの始め方

## MAIN MENUで選べる項目

### TITLE SELECT

「ストリートファイターII」・「ストリートファイターII'」・「ストリートファイターII' ターボ」の中からプレイしたいゲームを選択します。










### COLLECTION

「ストリートファイターII」シリーズのイラストや企画書などを閲覧することのできるモードです。(P.11参照)

### SCREEN ADJUST

画面の中心位置を変更することができます。(ゲームのすべてに反映されます)

### STEREO

テレビの音声出力をSTEREO／MONAURALに設定できます。お手持ちのテレビに合わせて選んでください。
(ゲームのすべてに反映されます)
※ オリジナルを忠実に移植しておりますのでステレオに対応しないものもあります。

# ゲーム画面の見方




※ゲーム画面の構成は3つのタイトルすべて共通です。

① スコア　現在の得点です。

② ハイスコア　一番高い得点が表示されます。

③ バイタリティ（体力ゲージ）　攻撃を受けると減少していきます。先に無くなった側がKO負けとなり1本取られます。

④ タイムカウンター　残り時間を表示します。00になると、勝敗は残りバイタリティによる判定となります。時間無制限の場合は∞と表示されます。

⑤ 勝利マーク　ラウンドに勝利すると、1本につき1個表示されます。

⑥ KOマーク　どちらかのバイタリティが少なくなると、点滅します。

# ゲームルール

**試合の構成**

1ラウンドの制限時間を99カウントとして、3ラウンドで1試合が基本となります。2ラウンド先取した方が、試合の勝者となります。

**勝敗の条件**

攻撃により相手の体力を0にすると、KO勝ちとなり、1ラウンド（1本）奪取となります。時間切れの場合は、体力（バイタリティ）の残量が多い方が勝利となります。（制限時間がない場合【∞設定時】は、どちらかの体力がなくなるまで戦います。）

**引き分け**

ラウンド4をファイナルラウンドとして、このラウンドの勝者が無条件に勝ちとなります。このラウンドでも決着がつかないとき（ダブルKO、ドローゲーム）は双方ともゲームオーバーとなります。

※「ストリートファイターII」のみ10ラウンドがファイナルラウンドです。

# ゲームモードについて

**ARCADE MODE**　アーケードと同様に1人プレイと2人乱入対戦が可能なモードです。

**VERSUS MODE**　2人対戦専用のモードです。

**TRAINING**　練習台キャラクターを相手に、必殺技や連続技の練習を行えるモードです。

**OPTION**　ゲーム中の各種設定を変更できます。（P.8参照）

**EXIT**　「MAIN MENU」もしくは他のタイトルへ移行することができます。

# ゲームモード解説

## アーケードモード ARCADE MODE

ＣＰＵ相手に勝ち抜いて行く1Pプレイ&2P乱入対戦モードです。12人いるキャラクターの中の1人を使用し、12人のＣＰＵキャラクターを倒せばゲームクリアとなります。もし途中で敗れても何度でもコンティニューすることができます。

※「ストリートファイターⅡ」のみ、8人いるキャラクターの中の1人を使用し、11人のＣＰＵキャラクターを倒せばゲームクリアとなります。

## バーサスモード VERSUS MODE

2P同時プレイ専用モードです。通算勝敗数表示やハンディキャップ、ラウンド数、ステージが設定でき、1バトルごとにキャラクター選択を行えます。

※バーサスモードは、コントローラを2つ接続しないと選択できません。
※アーケードモード、バーサスモードともにオプションモード（P.8参照）でショートカットをONにすると、プレイヤーセレクト画面等が簡略化され、スムーズなゲームプレイが楽しめます。

## トレーニング TRAINING

動かない相手を練習台に見立てて戦うことのできるモードです。必殺技コマンド入力、連続技の練習や研究を行うのに最適です。
最初にプレイヤーが使用するキャラクターと、練習台となるキャラクターを選択してください。練習開始前にまずトレーニングメニューが開きます。

### このモードの特徴

練習台キャラクターは通常ノーガードですが、最初の一撃が当たると自動的にガードしようとするので、連続技の途切れたのがわかりやすくなっています。練習台キャラクターは一定時間攻撃を当てないでいると再びノーガード状態に戻ります

### トレーニングメニュー

**NORMAL MODE** タイム無制限かつ練習台キャラクターの体力も減りません。

**RECORDING MODE** タイム制限ありで、練習台キャラクターの体力も攻撃を当てると減っていきます。練習台キャラクターがKOされるか、タイムオーバーもしくは一定量の行動を終えると終了します。プレイ内容は「REPLAY」で再現することができます。

**REPLAY** 「RECORDING MODE」で記録したプレイ内容を再現します。

**CHARACTER CHANGE** プレイヤーの使用キャラクターおよび練習台キャラクターを変更します。

**ACTION** 練習台キャラクターのとる行動を以下の3通りから選択できます。
■STAND……………………普通に立っている状態
■CROUCH…………………しゃがんでいる状態
■JUMP……………………垂直ジャンプを繰り返している状態

**EXIT** トレーニングモードを終了します。

# オプション

モード選択メニューで「OPTION」を決定すると、ゲームプレイ中の各種設定を変更できるモードに入ります。方向キー上下で項目を選択し、左右で内容を変更できます。オプションモードでは以下の項目を変更できます。(オプションモードで変更できる内容は3タイトルとも同じです。)

**DIFFICULTY**
アーケードモードの難易度を1～8段階で設定できます。星の数が多いほど難度が高くなります。

**TIME LIMIT**
バトル中の制限時間のON／OFFを設定できます。ONが99カウントでOFFが無制限(∞)です。

**SHORT CUT**
プレイヤーセレクト画面を簡略することでロード時間を短縮するショートカットモ ードのON／OFFを設定できます。

**VIBRATION**
アナログコントローラ(DUAL SHOCK)の振動のON／OFFを切り替えます。

**SOUND TEST**
ゲーム中で使用されているBGMを聴けます。方向キー左右でBGM選択を行い、○ボタンで再生、×ボタンで停止できます。

**KEY CONFIG.**
バトル中に使用する攻撃ボタンの配置を変更できます。○・△・□・×・L1・L2・R1・R2ボタンに弱・中・強パンチ、弱・中・強キックを自由に設定できます。
またスペシャルボタンとして各種ボタンに「PUNCH×3」「KICK×3」のいずれかを設定することができます。

STREET FIGHTER

**BACK UP**

各種データの保存／読み込みを各タイトル別に行うことができます。
※「ストリートファイターⅡ」のデータを保存する時は「ストリートファイターⅡ」のBACK UPで行います。

**SAVE**

各タイトルのオプションで設定した内容やハイスコアランキングなどのプレイ記録をメモリーカードに保存します。
※最初のセーブ時のみ、他タイトルの初期設定が記録されます。

**LOAD**

メモリーカードに保存されているプレイ記録を読み込みます。

**DATA RESET**

タイトルごとにデータを初期化します。

※このゲームはメモリーカード差込口1専用です。
※AUTO LOADについて
電源を入れた時、メモリーカード差込口1にこのゲームのデータがあるときにのみ自動的にプレイ記録の読み込みを行います。ただしAUTO SAVEは行いません。各タイトルのBACK UPにて、SAVEしてください。
※このゲームではプレイ記録の保存に1ブロックの空きが必要です。
※データのセーブ中やロード中、DATA RESET中に電源ボタンやリセットボタンを押したり、メモリーカードを抜き差しするとセーブデータが破壊される恐れがあります。ご注意ください。



# ゲーム中のポーズメニュー




ゲームポーズ中に、SELECTボタンを押すことでポーズメニューに入ることができます。ここでは以下の内容を設定することができます。

**CONTINUE** ポーズ画面に戻ります。

**KEY CONFIG.** 各種ボタンの設定ができます。お好みのボタン配置を設定しゲームをお楽しみください。

**QUIT** ゲームを中断しタイトル画面に戻ります。



STREET

## 各コレクション概要

「COLLECTION」には「ストリートファイターⅡ」「ストリートファイターⅡ'」「ストリートファイターⅡ' ターボ」の資料が集められています。ストⅡシリーズが生まれ、歩み続けてきた歴史を項目ごとに分け、1つ1つじっくりと閲覧できる内容となっています。




コレクション「ストリートファイターⅡ」

コレクション「ストリートファイターⅡ'」

コレクション「ストリートファイターⅡ'ターボ」

## 操作方法

方向キーで各コレクションアイテムにカーソルを合わせ、◎ボタンで決定します。アイテムが複数ページにわたってある場合は、方向キー左右で前ページ、次ページに移ることができます。

ⓧボタンはキャンセルです。1つ前の画面に戻ることができます。

さらにⓧボタンを押すことでコレクションから抜け、タイトル画面に戻ることができます。

## SECRETSコレクションについて

「COLLECTION」内には、すぐには開くことのできないコレクションアイテムがあります。

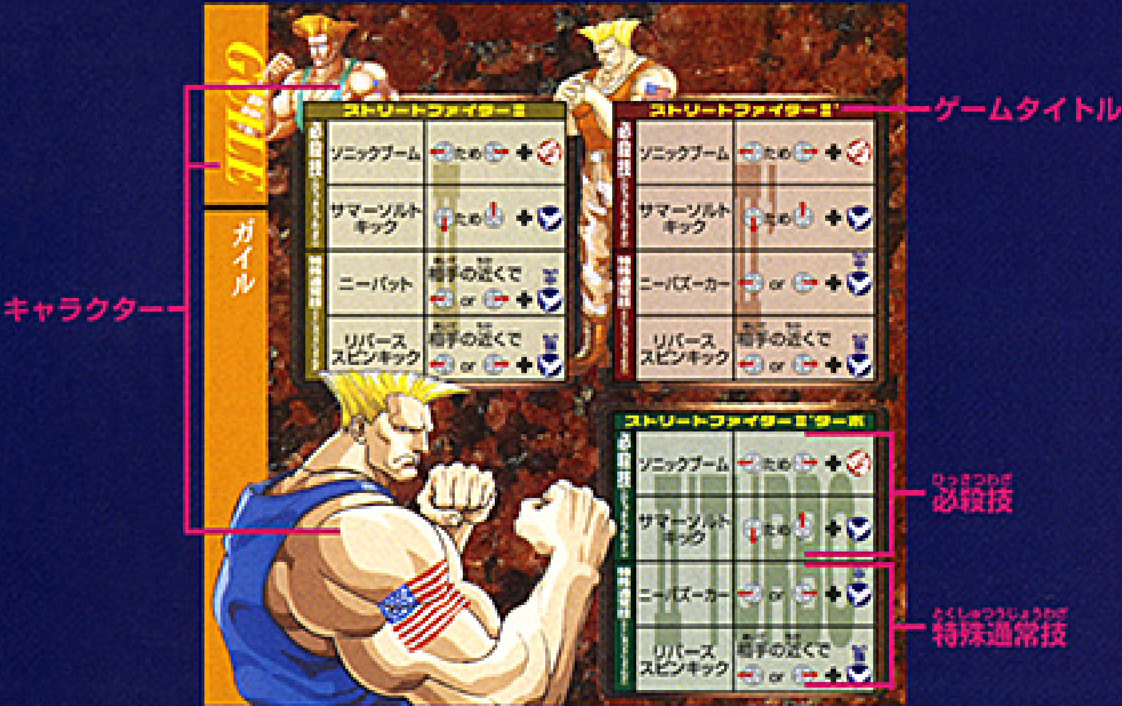
カーソルを合わせると開くための条件が表示されます。

ぜひ、自分の腕ですべての「SECRETS」を開いてみてください。

さらに何かいいことがあるかもしれません。


STREET FIGHTER II
STREET FIGHTER II'
STREET FIGHTER II' TURBO

# キャラクター別 必殺技一覧




■コマンドはすべてキャラクターが右向きの時のものです。左向きの時は左右逆に操作してください。

…パンチボタンを示しています。

…方向キーを押す方向を示しています。

…キックボタンを示しています。

ため…指定の方向にキーを押し、少したってから次の方向にキーを押します。

# RYU
## リュウ





### ストリートファイターII

| | | |
|---|---|---|
| 必殺技（ひっさつわざ） | 波動拳（はどうけん） | |
| | 昇龍拳（しょうりゅうけん） | |
| | 竜巻旋風脚（たつまきせんぷうきゃく） | |

### ストリートファイターII'

| | | |
|---|---|---|
| 必殺技（ひっさつわざ） | 波動拳（はどうけん） | |
| | 昇龍拳（しょうりゅうけん） | |
| | 竜巻旋風脚（たつまきせんぷうきゃく） | |



### ストリートファイターII'ターボ

| | | |
|---|---|---|
| 必殺技（ひっさつわざ） | 波動拳（はどうけん） | |
| | 昇龍拳（しょうりゅうけん） | |
| | 竜巻旋風脚（たつまきせんぷうきゃく） | |
| | 空中（くうちゅう）竜巻旋風脚（たつまきせんぷうきゃく） | 空中（くうちゅう）で |

## KEN ケン



### ストリートファイターⅡ

| 必殺技(ひっさつわざ) | | |
|---|---|---|
| | 波動拳(はどうけん) | + |
| | 昇龍拳(しょうりゅうけん) | + |
| | 竜巻旋風脚(たつまきせんぷうきゃく) | + |



### ストリートファイターⅡ'

| 必殺技(ひっさつわざ) | | |
|---|---|---|
| | 波動拳(はどうけん) | + |
| | 昇龍拳(しょうりゅうけん) | + |
| | 竜巻旋風脚(たつまきせんぷうきゃく) | + |

### ストリートファイターⅡ'ターボ

| 必殺技(ひっさつわざ) | | |
|---|---|---|
| | 波動拳(はどうけん) | + |
| | 昇龍拳(しょうりゅうけん) | + |
| | 竜巻旋風脚(たつまきせんぷうきゃく) | + |
| | 空中(くうちゅう)竜巻旋風脚(たつまきせんぷうきゃく) | 空中(くうちゅう)で + |



# GUILE

## ガイル





### ストリートファイターII

| | | |
|---|---|---|
| 必殺技(ひっさつわざ) | ソニックブーム | ←ため→ ＋ |
| | サマーソルトキック | ↓ため↑ ＋ |
| 特殊通常技(とくしゅつうじょうわざ) | ニーバット | 相手の近くで ← or → ＋ 中 |
| | リバーススピンキック | 相手の近くで ← or → ＋ 強 |

### ストリートファイターII'

| | | |
|---|---|---|
| 必殺技(ひっさつわざ) | ソニックブーム | ←ため→ ＋ |
| | サマーソルトキック | ↓ため↑ ＋ |
| 特殊通常技(とくしゅつうじょうわざ) | ニーバズーカー | ← or → ＋ 中 |
| | リバーススピンキック | 相手の近くで ← or → ＋ 強 |



### ストリートファイターII'ターボ

| | | |
|---|---|---|
| 必殺技(ひっさつわざ) | ソニックブーム | ←ため→ ＋ |
| | サマーソルトキック | ↓ため↑ ＋ |
| 特殊通常技(とくしゅつうじょうわざ) | ニーバズーカー | ← or → ＋ 中 |
| | リバーススピンキック | 相手の近くで ← or → ＋ 強 |

# ZANGIEF
ザンギエフ

## ストリートファイターⅡ

| | 技 | 操作 |
|---|---|---|
| 必殺技 | スクリューパイルドライバー | [レバー1回転] ＋ [パンチ] |
| 必殺技 | ダブルラリアット | 弱[パンチ] 中[パンチ] 強[パンチ] 同時押し |
| 特殊通常技 | フライングボディーアタック | 斜めジャンプ中 [レバー↓] ＋ 強[パンチ] |
| 特殊通常技 | ヘッドバット | 垂直ジャンプ中 [レバー↑] ＋ 中[パンチ] or 強[パンチ] |

## ストリートファイターⅡ'

| | 技 | 操作 |
|---|---|---|
| 必殺技 | スクリューパイルドライバー | [レバー1回転] ＋ [パンチ] |
| 必殺技 | ※ダブルラリアット | 弱[パンチ] 中[パンチ] 強[パンチ] 同時押し |
| 特殊通常技 | フライングボディーアタック | 斜めジャンプ中 [レバー↓] ＋ 強[パンチ] |
| 特殊通常技 | ヘッドバット | 垂直ジャンプ中 [レバー↑] ＋ 中[パンチ] or 強[パンチ] |

## ストリートファイターⅡ'ターボ

| | 技 | 操作 |
|---|---|---|
| 必殺技 | スクリューパイルドライバー | [レバー1回転] ＋ [パンチ] |
| 必殺技 | ※ダブルラリアット | 弱[パンチ] 中[パンチ] 強[パンチ] 同時押し |
| 必殺技 | ※ハイスピードダブルラリアット | 弱[キック] 中[キック] 強[キック] 同時押し |
| 特殊通常技 | フライングボディーアタック | 斜めジャンプ中 [レバー↓] ＋ 強[パンチ] |
| 特殊通常技 | ヘッドバット | 垂直ジャンプ中 [レバー↑] ＋ 中[パンチ] or 強[パンチ] |



※の技を出しているとき、[レバー←] or [レバー→] で移動可能。

# DHALSIM

## ダルシム





### ストリートファイターⅡ

| | | |
|---|---|---|
| 必殺技(ひっさつわざ) | ヨガファイヤー | ＋ |
| | ヨガフレイム | ＋ |
| 特殊操作技(とくしゅそうさわざ) | ドリル頭(ず)突(つ)き | ジャンプ中最頂点(ちょうさいちょうてん)で 強(きょう) |
| | ドリルキック | ジャンプ中最頂点(ちょうさいちょうてん)で 強(きょう) |

### ストリートファイターⅡ'

| | | |
|---|---|---|
| 必殺技(ひっさつわざ) | ヨガファイヤー | ＋ |
| | ヨガフレイム | ＋ |
| 特殊操作技(とくしゅそうさわざ) | ドリル頭(ず)突(つ)き | 空中(くうちゅう)で ＋ 強(きょう) |
| | ドリルキック | 空中(くうちゅう)で ＋ 強(きょう) |

### ストリートファイターⅡ'ターボ

| | | |
|---|---|---|
| 必殺技(ひっさつわざ) | ヨガファイヤー | ＋ |
| | ヨガフレイム | ＋ |
| | ヨガテレポート | or ＋ 弱 中 強 or 弱 中 強 同時(どうじ)押し |
| 特殊操作技(とくしゅそうさわざ) | ドリル頭(ず)突(つ)き | 空中(くうちゅう)で ＋ 強(きょう) |
| | ドリルキック | 空中(くうちゅう)で ＋ 強(きょう) |









# BLANKA

## ブランカ

### ストリートファイターⅡ

| | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 必殺技（ひっさつわざ） | ローリングアタック | ←ため→＋✊ |
| 必殺技（ひっさつわざ） | エレクトリックサンダー | ✊連打 |
| 特殊通常技 | ロッククラッシュ | 相手の近くで ← or →＋中✊ |

### ストリートファイターⅡ'

| | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 必殺技（ひっさつわざ） | ローリングアタック | ←ため→＋✊ |
| 必殺技（ひっさつわざ） | エレクトリックサンダー | ✊連打 |
| 特殊通常技 | ロッククラッシュ | 相手の近くで ← or →＋中✊ |

### ストリートファイターⅡ'ターボ

| | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 必殺技（ひっさつわざ） | ローリングアタック | ←ため→＋✊ |
| 必殺技（ひっさつわざ） | エレクトリックサンダー | ✊連打 |
| 必殺技（ひっさつわざ） | バーチカルローリング | ↓ため↑＋キック |
| 特殊通常技 | ロッククラッシュ | 相手の近くで ← or →＋中✊ |

# E.HONDA

## E.本田







### ストリートファイターII

| | | |
|---|---|---|
| 必殺技(ひっさつわざ) | 百裂張り手 | (パンチ)連打 |
| 必殺技(ひっさつわざ) | スーパー頭突き | ←ため→＋(パンチ) |
| 特殊通常技 | ひざ蹴り | 相手の近くで ← or →＋中(キック) |

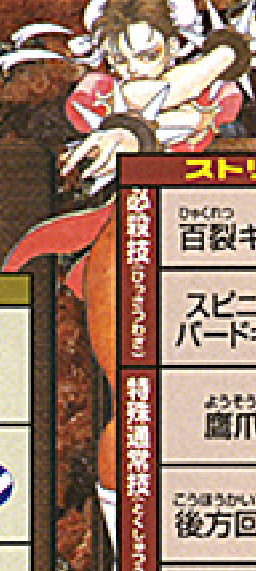
### ストリートファイターII'

| | | |
|---|---|---|
| 必殺技(ひっさつわざ) | ※百裂張り手 | (パンチ)連打 |
| 必殺技(ひっさつわざ) | スーパー頭突き | ←ため→＋(パンチ) |
| 特殊通常技 | ひざ蹴り | 相手の近くで ← or →＋中(キック) |

### ストリートファイターII'ターボ

| | | |
|---|---|---|
| 必殺技(ひっさつわざ) | ※百裂張り手 | (パンチ)連打 |
| 必殺技(ひっさつわざ) | スーパー頭突き | ←ため→＋(パンチ) |
| 必殺技(ひっさつわざ) | スーパー百貫落し | ↓ため↑＋(キック) |
| 特殊通常技 | ひざ蹴り | 相手の近くで ← or →＋中(キック) |

※の技を出しているとき、← or → で移動可能。

# CHUN-LI 春麗(チュンリー)

## ストリートファイターII

| | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 必殺技(ひっさつわざ) | 百裂(ひゃくれつ)キック | (K)連打(れんだ) |
| 必殺技(ひっさつわざ) | スピニングバードキック | ↓ため↑＋(K) |
| 特殊通常技(とくしゅつうじょうわざ) | 鷹爪脚(ようそうきゃく) | 空中(くうちゅう)で ↓＋中(K) |

## ストリートファイターII'

| | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 必殺技(ひっさつわざ) | 百裂(ひゃくれつ)キック | (K)連打(れんだ) |
| 必殺技(ひっさつわざ) | スピニングバードキック | ↓ため↑＋(K) |
| 特殊通常技(とくしゅつうじょうわざ) | 鷹爪脚(ようそうきゃく) | 空中(くうちゅう)で ↓＋中(K) |
| 特殊通常技(とくしゅつうじょうわざ) | 後方回転脚(こうほうかいてんきゃく) | 相手(あいて)の近(ちか)くで ← or →＋中(K) |
| 特殊通常技(とくしゅつうじょうわざ) | 鶴脚落(かくきゃくらく) | 相手(あいて)の近(ちか)くで ← or →＋強(K) |

## ストリートファイターII'ターボ

| | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 必殺技(ひっさつわざ) | 気功拳(きこうけん) | ↻＋(P) |
| 必殺技(ひっさつわざ) | 百裂(ひゃくれつ)キック | (K)連打(れんだ) |
| 必殺技(ひっさつわざ) | スピニングバードキック | 空中可 ↓ため↑＋(K) |
| 特殊通常技(とくしゅつうじょうわざ) | 鷹爪脚(ようそうきゃく) | 空中(くうちゅう)で ↓＋中(K) |
| 特殊通常技(とくしゅつうじょうわざ) | 後方回転脚(こうほうかいてんきゃく) | 相手(あいて)の近(ちか)くで ← or →＋中(K) |
| 特殊通常技(とくしゅつうじょうわざ) | 鶴脚落(かくきゃくらく) | 相手(あいて)の近(ちか)くで ← or →＋強(K) |



# M.BISON

## M・バイソン

「ストリートファイターII」では使用できません。



### ストリートファイターII'

| 必殺技(ひっさつわざ) | | |
|---|---|---|
| | ダッシュストレート | ←ため→ ＋ (パンチ) |
| | ダッシュアッパー | ←ため→ ＋ (キック) |
| | ターンパンチ | 弱 中 強 (パンチ) or 弱 中 強 (キック) 同時押し、しばらくして離す |

### ストリートファイターII'ターボ

| 必殺技(ひっさつわざ) | | |
|---|---|---|
| | ダッシュストレート | ←ため→ ＋ (パンチ) |
| | ダッシュアッパー | ←ため→ ＋ (キック) |
| | ターンパンチ | 弱 中 強 (パンチ) or 弱 中 強 (キック) 同時押し、しばらくして離す |

「ストリートファイターII」では使用できません。

| ストリートファイターII' | | |
|---|---|---|
| 必殺技（ひっさつわざ） | フライングバルセロナアタック | ↓ため↑＋[K] ジャンプ後[P] |
| | イズナドロップ | ↓ため↑＋[K] ジャンプ後相手の近くで ← or →＋[P] |
| | ローリングクリスタルフラッシュ | ←ため→＋[P] |
| 特殊通常技 | バックスラッシュ | すばやく← ← |

| ストリートファイターII'ターボ | | |
|---|---|---|
| 必殺技（ひっさつわざ） | フライングバルセロナアタック | ↓ため↑＋[K] ジャンプ後[P] |
| | イズナドロップ | ↓ため↑＋[K] ジャンプ後相手の近くで ← or →＋[P] |
| | ローリングクリスタルフラッシュ | ←ため→＋[P] |
| 特殊通常技 | バックスラッシュ | 弱[P]中[P]強[P] 同時押し |



BALROG

バルログ

# SAGAT

サガット



「ストリートファイターⅡ」では使用できません。

| ストリートファイターⅡ' | | |
|---|---|---|
| 必殺技(ひっさつわざ) | タイガーショット | + |
| | グランドタイガーショット | + |
| | タイガーアッパーカット | + |
| | タイガーニークラッシュ | + |

| ストリートファイターⅡ'ターボ | | |
|---|---|---|
| 必殺技(ひっさつわざ) | タイガーショット | + |
| | グランドタイガーショット | + |
| | タイガーアッパーカット | + |
| | タイガーニークラッシュ | + |

「ストリートファイターⅡ」では使用(しよう)できません。

# VEGA

## ベガ

### ストリートファイターⅡ'

| 必殺技(ひっさつわざ) | | |
|---|---|---|
| | サイコクラッシャーアタック | ←ため→ ＋ |
| | ダブルニープレス | ←ため→ ＋ |
| | ヘッドプレス | ↓ため↑ ＋ |
| | サマーソルトスカルダイバー | ヘッドプレス後(ご) |

### ストリートファイターⅡ'ターボ

| 必殺技(ひっさつわざ) | | |
|---|---|---|
| | サイコクラッシャーアタック | ←ため→ ＋ |
| | ダブルニープレス | ←ため→ ＋ |
| | ヘッドプレス | ↓ため↑ ＋ |
| | サマーソルトスカルダイバー | ヘッドプレス後(ご) |

